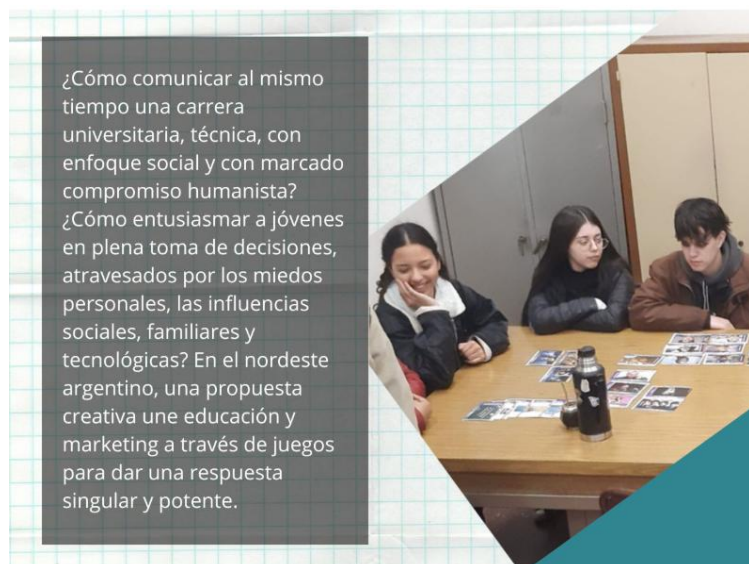


Promoción académica con gamificación: el caso de la Licenciatura en Ciencias de la Información de la UNNE

[María del Carmen Monzón](#) | [Jorge Arrael Soto Burgos](#)

| agosto 1, 2025

| [Experiencias](#) | Etiquetas: [Formación profesional](#), [Gamificación](#), [Número 41](#)



La decisión que define un futuro

Elegir una carrera universitaria nunca se reduce a un trámite. Es una decisión cargada de emociones, contextos y símbolos. Para un adolescente, implica proyectar su vida en medio de la incertidumbre económica, la presión social y la falta de información clara sobre las opciones disponibles. Esta situación se agudiza en regiones periféricas, donde algunas carreras aún se perciben como *poco conocidas*, *poco útiles* o *demasiado teóricas*.

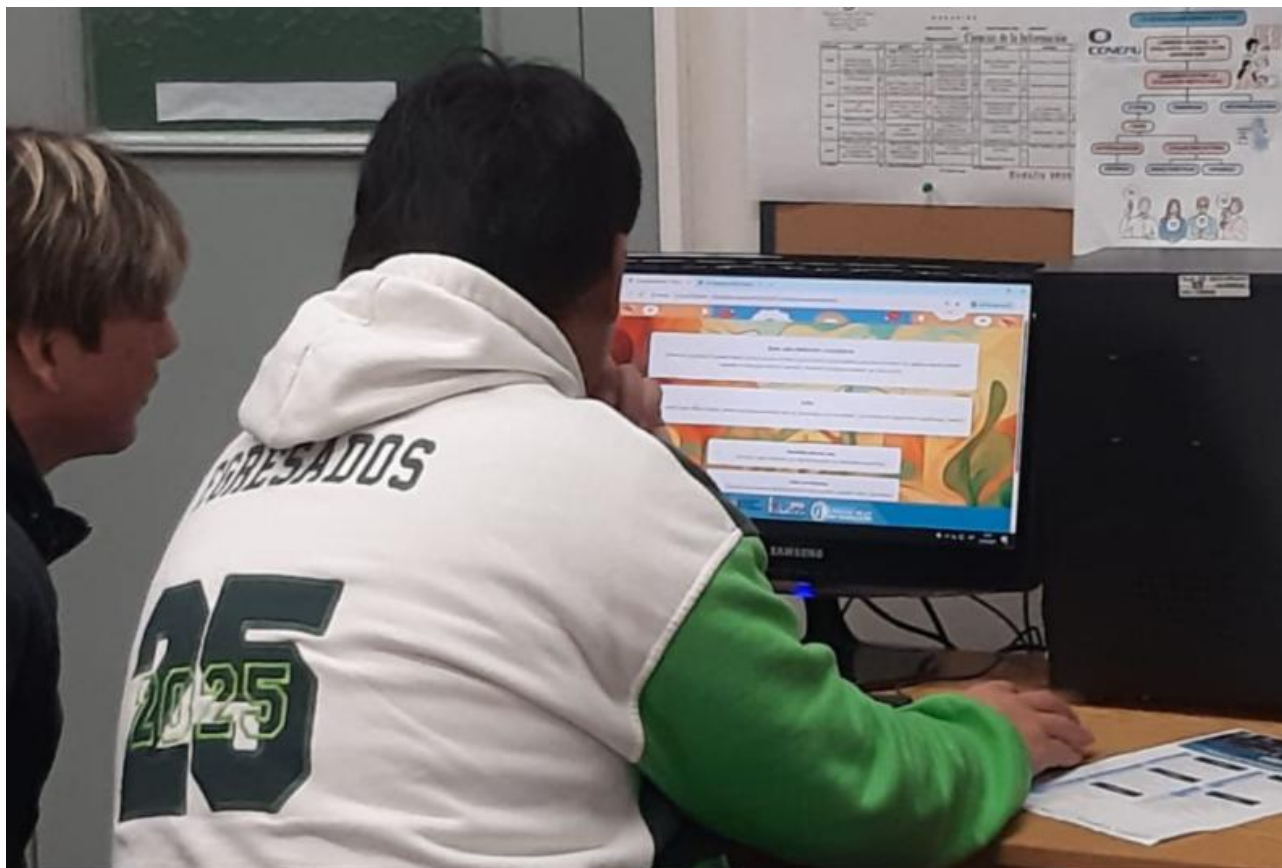
La Licenciatura en Ciencias de la Información (LCI) conoce muy bien estos desafíos. La oferta, que se desarrolla en la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional del Nordeste (UNNE), con sede en Resistencia (Chaco), posee un campo de acción amplio, abarcando desde la gestión documental hasta el diseño de sistemas informativos. Ese vasto campo de acción es justamente una ventaja en relación a su salida laboral, pero a la vez representa un desafío para comunicarla.

Por ello, en el marco de las Jornadas Conociendo UNNE, el Departamento de Ciencias de la Información, desde la cátedra de Bases Teóricas de las Ciencias de la Información, decide innovar, superando la simple comunicación de la carrera, hacia una experiencia interactiva para comprenderla, experimentarla y, sobre todo, *sentirla propia*.

Comprender a los públicos para comunicar con sentido

La estrategia partió de un punto clave: investigar al público objetivo. El equipo de docentes e investigadores diseñó dos arquetipos representativos de estudiantes

secundarios de Chaco y Corrientes: Mateo, de perfil pragmático, que busca una salida laboral rápida y concreta; y Valentina, más inquieta y creativa, motivada por causas sociales, culturales y comunitarias.



Jóvenes interactuando con los juegos durante #ConociendoUNNE2025, desde computadoras y celulares mediante códigos QR. | Foto: Facebook del Departamento de Ciencias de la Información – UNNE (24 de junio de 2025).

Ambos comparten inseguridades propias de sus contextos: miedo a equivocarse de carrera, escaso acceso a información clara sobre profesiones emergentes y una fuerte influencia del entorno en sus decisiones. En este sentido, Regader (2015) advierte que elegir una carrera universitaria es una de las decisiones más significativas que enfrenta un joven, ya que incide directamente en su desarrollo personal, su bienestar futuro y sus posibilidades de realización profesional.

A partir de este diagnóstico, se optó por aplicar dos herramientas comunicacionales con gran potencial: las *Propuestas Únicas de Valor (PUV)* —una técnica del marketing educativo que traduce las fortalezas institucionales en beneficios concretos para los destinatarios— y la *gamificación*, entendida como una forma de narrar y aprender basada en la lógica del juego.

Las PUV: traducir lo complejo con fidelidad y claridad

La LCI en la UNNE se caracteriza por su enfoque integral de la gestión del conocimiento: forma profesionales capaces de organizar, preservar, analizar y facilitar el acceso a la información en múltiples soportes y contextos. Para comunicar esta amplitud sin caer en

generalidades, se dise3naron cuatro PUV, cada una con su propio lenguaje, mensaje clave y juego asociado:

Info-explorador: de papiro a pixel

La preservaci3n del patrimonio
y la gesti3n documental digital.

**ConectaComunidad: tu misi3n es
unir**

La dimensi3n social de la
profesi3n y el trabajo con
comunidades.

**Decisi3n maestra: el desaf3o
informativo**

La dimensi3n social de la
profesi3n y el trabajo con
comunidades.

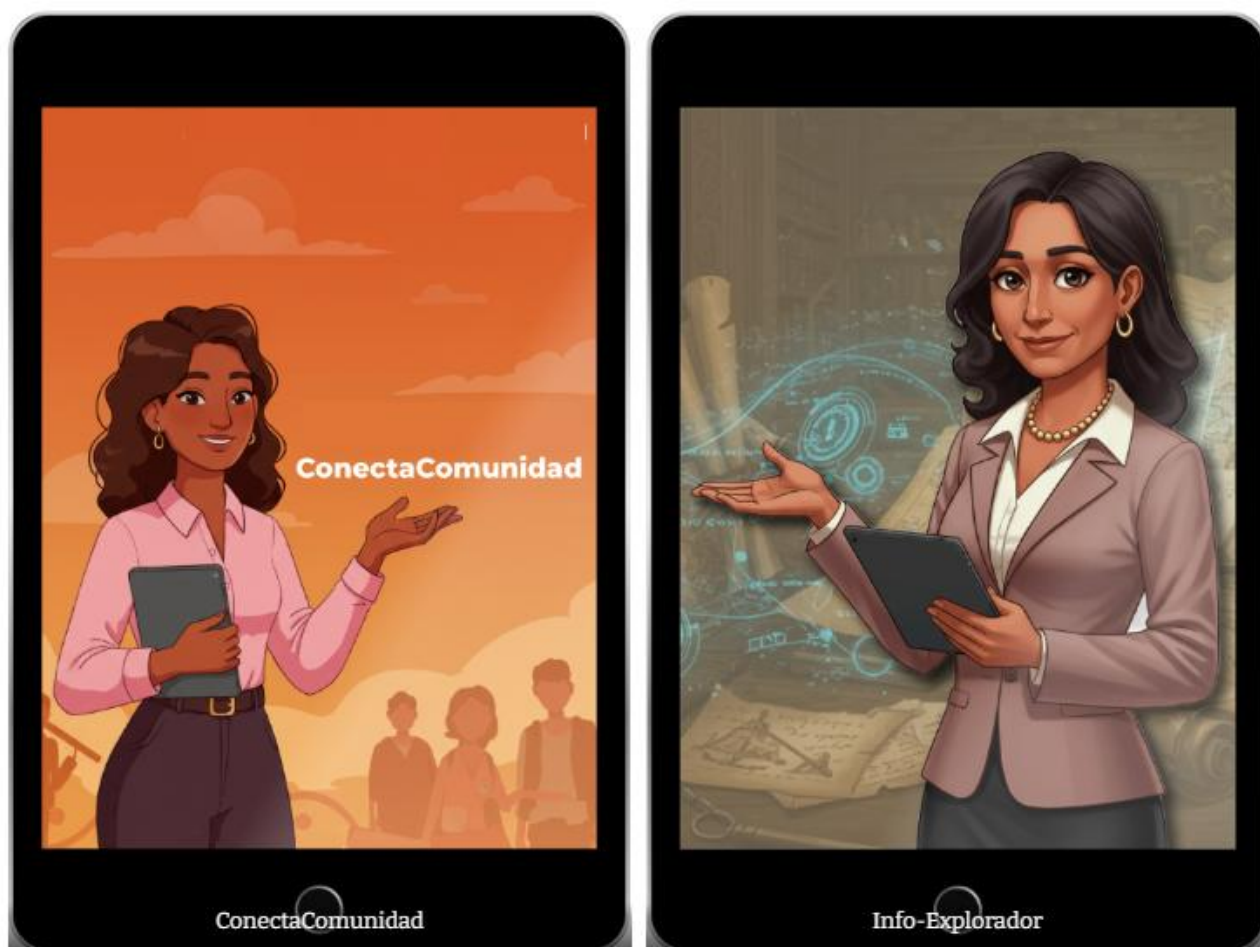
**El palad3n del saber: soldando el
tiempo**

El dise3o de sistemas de
organizaci3n y acceso al
conocimiento.

Cada PUV no solo responde a intereses diversos, sino que *combate los nichos tradicionales* (Funes Neira, 2017) que rodean a la carrera. Desde una perspectiva cr3tica sobre el contexto universitario actual, Toledo Espinoza Carbajal y sus colegas (2022) sostienen que, en un mundo cada vez m3s gobernado por algoritmos y decisiones automatizadas, las universidades deben posicionarse como espacios donde el conocimiento preserve su valor humano, singular y transformador. En ese marco, carreras como Ciencias de la Informaci3n —que promueven el acceso equitativo al conocimiento y fomentan la autonom3a cr3tica— adquieren una relevancia estrat3gica frente a los desaf3os educativos del siglo XXI.

Gamificaci3n: cuando el juego comunica e informa

El n3cleo innovador de la estrategia fue la creaci3n de cuatro minijuegos interactivos, pero por razones de tiempo solo se llegaron a desarrollar los dos primeros, disponibles en l3nea a trav3s del [sitio institucional del Departamento](#) y sus propios enlaces:



Estos juegos permiten al estudiante secundario vivenciar lúdicamente una situación análoga a la real de trabajo como Licenciado en Ciencias de la Información. Cada juego tiene entre 3 y 5 minutos de duración, combinando elementos como narrativa breve, toma de decisiones, clasificación de recursos y resolución de problemas sencillos. Las mecánicas están diseñadas para *transmitir el mensaje de cada PUV* sin sobrecargar al usuario, integrando *píldoras informativas* que explican conceptos clave de la carrera.

Inspirados en la pedagogía del diseño centrado en el usuario, los juegos tienen un propósito claro: permitir que el estudiante experimente la carrera antes de elegirla. Según Heredia-Sánchez, Pérez-Cruz, Cocón-Juárez y Zavaleta-Carrillo (2020), «la gamificación permite transformar el proceso educativo en una experiencia motivadora y significativa, al integrar componentes lúdicos con objetivos de aprendizaje concretos» (p. 50).

Una experiencia con identidad regional

Un aspecto distintivo de esta propuesta es su anclaje territorial. Los escenarios, personajes y desafíos de los juegos están inspirados en situaciones reales del nordeste argentino: archivos históricos regionales, bibliotecas comunitarias en barrios periféricos, PyMEs locales que necesitan organizar su documentación, entre otros.

Esta articulación entre los contenidos académicos y las realidades locales es fundamental para fortalecer el compromiso del estudiante con su formación. Como sostienen Sarmiento-Martínez, Moreno-Acero y Morón-Castro (2021), cuando los contenidos de aprendizaje se vinculan a contextos cercanos, significativos y culturalmente relevantes, se potencia el *engagement académico*, entendido como una experiencia educativa activa, emocionalmente positiva y orientada al logro.

Cuando el interés se convierte en conversación

Durante las Jornadas Conociendo UNNE, el impacto fue evidente. Los estudiantes no solo jugaban, sino que también preguntaban, conversaban y exploraban más allá. Muchos regresaban al *stand* con sus familias, otros compartían el enlace a los juegos por redes sociales o los exploraban desde sus casas.



Juego «Info-Explorador: Misión Legado Digital».

Fuente: [Captura de pantalla del sitio web institucional del Departamento de Ciencias de la Información – UNNE.](#)

Las consultas dejaron de centrarse en materias o duración para dar paso a inquietudes más profundas: ¿puedo trabajar en una biblioteca digital? ¿Y si me interesa lo social, puedo ayudar a comunidades desde esta carrera? ¿Puedo empezar como bibliotecario y después seguir con la licenciatura?

Esas preguntas dan cuenta de un proceso de comprensión. La propuesta fue una invitación a la elección de la carrera, mostrando su sentido, su impacto y su aplicabilidad real.

Comunicar para transformar

Esta experiencia de promoción no es solo una acción institucional creativa. Es, en sí misma, una práctica de divulgación científica. Explicar qué hace un licenciado en Ciencias de la Información requiere tiempo, escucha y metáforas vivas. Y nada más potente que un juego que permita experimentar, decidir y descubrir todo en unos pocos minutos.

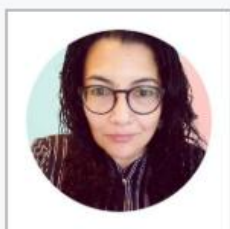
En un escenario donde las universidades compiten por atraer estudiantes, la LCI de la UNNE optó por comunicar con honestidad, empatía e innovación. Jugando en serio, como quien no subestima al interlocutor, porque tal vez, como dijo Paulo Freire, «enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su producción o construcción» (Freire, 2015, p. 90). Y eso también aplica para comunicar una carrera.

Referencias bibliográficas

- Freire, P. (2015). *Pedagogía de la esperanza*. Siglo XXI Editores.
- Funes Neira, C. (2017). [Tendencias en bibliotecología y ciencias de la información: Una mirada para el rediseño curricular](#). Serie Bibliotecología y Gestión de Información, (100).
- Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F. y Zavaleta-Carrillo, P. (2020). [La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior](#). Revista Docentes 2.0, 9(2), 49–58.
- Regader, B. (2015, 28 de mayo). [La importancia de elegir bien tu carrera universitaria](#). Portal Psicología y Mente.
- Sarmiento-Martínez, A. M., Moreno-Acero, I. D., & Morón-Castro, C. (2021). [Engagement académico: un elemento clave para el éxito académico](#). Praxis & Saber, 12(29), 1–25.
- Toledo Espinoza Carbajal, Q., Cedeño León, J. D., Condori Meléndez, H., Gómez Landeo, Á. H., Santacruz Espinoza, A. y Lázaro Guillermo, J. C. (2022). *Currículo de las universidades latinoamericanas: Teoría, situación actual y posicionamiento*. Mar Caribe editorial.

María del Carmen Monzón

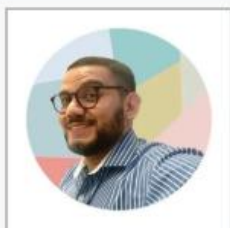
+ posts



Profesora en Filosofía, Bibliotecaria y Archivista por la UNNE. Se desempeña como docente investigadora en temas de bibliotecología, memoria institucional y patrimonio documental. Integra proyectos de extensión y grupos de investigación con enfoque en cultura escrita, archivos y procesos de formación profesional en el nordeste argentino. Contacto: maria.monzon@comunidad.unne.edu.ar

Jorge Arrael Soto Burgos

+ posts



Licenciado en Ciencias de la Información por la UNNE. Bibliotecario, docente e investigador. Participa en proyectos sobre gestión documental, acceso abierto y prácticas innovadoras en la formación en Bibliotecología. Integra equipos de trabajo interdisciplinarios orientados al patrimonio documental, la alfabetización informacional y la divulgación científica. Contacto: jasotoburgos@hum.unne.edu.ar